МЫ ПРИШЛИ [ВОЗМОЖНО] С МИРОМ



ИГРА-ИСТОРИЯ
О ПОСЛАННИКАХ ИЗ КОСМОСА,
КОТОРЫЕ РЕШАЮТ
СУДЬБЫ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

Об игре

Мы пришли (возможно) с миром — настольная ролевая игра-история о посланниках из космоса, которые решают судьбы цивилизаций.

Игра сделана специально для Silver Hoof Jam 2020.

Автор: Даниил “Лагуна” Шипаев.
Больше игр — на silverhoofgames.ru

Что нужно для игры

- Не меньше трёх игроков.
- Распечатанные и вырезанные карточки событий (в конце этого документа).
- Несколько листочков и пишущие принадлежности. Поделите один листочек на две колонки и подпишите их: “Адвокат” и “Прокурор” — это будет лист подсчёта.
- Не меньше 3 шестигранных кубиков. В дальнейшем они будут отмечаться как к6 или 2к6 — цифра перед “к” показывает количество кубиков.

Термины

- **Испытуемые** — недавно найденная на просторах космоса цивилизация, которую оценивают персонажи игроков.
- **Вершители** — персонажи игроков, которые вместе судят испытуемых.
- **Галактический альянс** — объединение всех разумных цивилизаций галактики со своими интересами и правилами, от которого и посланы персонажи игроков. Вся игра построена вокруг того, как вершители решают, пригодны ли испытуемые для контакта с галактическим альянсом или же их судьба быть стёртыми с лица вселенной.
- **Созыв вершителей** — основная фаза игры, в которой один из игроков поднимает ситуацию для обсуждения всеми вершителями.
- **Экспериментатор** — игрок, который выбирает и описывает событие для обсуждения и рассмотрения на текущем *созыве вершителей*. После становится **присяжным**.
- **Адвокат** — игрок, который защищает испытуемых в текущем *созыве вершителей*. Также это общее название для линии защиты испытуемых.
- **Прокурор** — игрок, который выступает в качестве обвинителя для испытуемых в текущем *созыве вершителей*. Также это общее название для линии обвинения испытуемых.
- **Присяжный** — игрок, который выслушав позиции Адвоката и Прокурора, выносит своё решение в пользу одного из них или же воздерживается от голосования. Присяжными становятся все игроки, не ставшие **Адвокатом** или **Прокурором**.
- **Приговор** — итоговое решение вершителей, которое определяет судьбу испытуемой цивилизации. Определяется после всех *созывов вершителей* на *вынесении приговора*.
- **Лист подсчёта** — кусочек бумаги, где вы будете записывать победивших в дебатах вершителей и то, выступали они как адвокат или как прокурор.
- **Особенности альянса** — выдуманные на ходу факты о галактическом альянсе, которые помогают вершителям добиваться своего.

Испытуемые

Испытуемые разумны и весьма развиты — это позволяет им стать кандидатами в альянс.

Остальные их особенности решите перед началом игры при помощи генераторов ниже. Три разных игрока по очереди выбирают самостоятельно или случайно *тип планеты*, *вид испытуемых* и их *особенности*. Для выбора случайно просто киньте 1к6.

Можете немного описать испытуемых сверх обозначенных пунктов, но лучше не уходить слишком глубоко — многие детали вы будете придумывать прямо на игре.

Генератор испытуемых

Тип планеты (преимущественный биом)

1. Газ! Низкая гравитация или газовый гигант?
2. Вода! Болота, острова-айсберги или мировой океан?
3. Пустошь! Пустыня или тундра?
4. Вулканы! Крио или магма?
5. Заросли! Джунгли или другие густые леса?
6. Равнины! Стекло, камень, почва или лёд?

Вид испытуемых

1. Неорганические или рукотворные! Кристаллы, кремниевые формы, энергия, газовые.
2. Мягкие или панцирные! Черви, кальмары, медузы, улитки, крабы, креветки.
3. Млекопитающие!
4. Насекомые или паукообразные!
5. Рептилии или рыбы!
6. Летающие или просто крылатые!

Физические особенности

1. Необычный размер. Крохотные или огромные?
2. Спячка или крио-сон.
3. Особо хрупкие или почти неуязвимые?
4. Телепатия или общение феромонами.
5. Сильные биологические различия особей внутри одного вида. Пол, каста, подвид.
6. Возможность изменять свой облик или контролировать чужой разум.

Вершители

Каждому игроку стоит коротко описать своего персонажа, привнося в игру новую фракцию или вид, представленный в галактическом альянсе. Вне зависимости от особенностей персонажей, игроки могут общаться от их лица как обычно — технологии альянса позволяют это.

Примеры персонажей

1. Паукообразные гиганты, таскающие сотни детёнышей в своих многочисленных карманах.
2. Небольшие мозговидные существа без плотной оболочки, живущие и передвигающиеся в технологичных домах-доспехах размером с огромного человека.
3. Огненные саламандры с девятью конечностями, которые извергают пламя.
4. Парящие кремниевые тетраэдры идеальной формы с похожим на око органом в каждой грани.
5. Колонии бактерий в виде передвигающейся горы слизи, образующих полноценную личность.
6. Непропорциональные зелёные человечки с огромной головой и сетчатыми глазами.

Тайные роли

Каждый персонаж имеет особую тайную роль — её выполнение позволит получить больше контроля над историей во время осуществления приговора. Не оглашая её другим, выберите приглянувшуюся тайную роль из списка или же просто киньте к6. Можете придумать свою, но тогда четко запишите условия выполнения.

1. **Плантатор**. Получить контроль над территориями планеты, по возможности уничтожив испытуемых.
2. **Рабовладелец**. Подчинить и использовать испытуемых на благо своих хозяев или всего альянса.
3. **Генерал**. Протестировать на испытуемых военную мощь альянса или же использовать их как пушечное мясо на чужой войне.
4. **Эко-активист**. Сохранить планету и её биоразнообразие любой ценой (сами испытуемые не в счёт).
5. **Технократ**. Поделится с испытуемыми технологией и/или получить новые знания.
6. **Исследователь**. Поставить испытуемых в непривычные для них условия и посмотреть что из этого выйдет.

Особенности альянса

О галактическом альянсе почти ничего неизвестно. Но по ходу игры у участников будет возможность добавлять новые факты, причём иногда используя их в свою пользу.

Каждый участник раз за игру во время *созыва вершителей* может создать новую **особенность**, описывающую традицию, закон или часть истории галактического альянса.

Вот несколько примеров создания таких **особенностей**:

- *“Но погодите, мы ведь все помним про цивилизацию Р’льех, которые входят в галактический альянс и на ежегодной молитве Спящему приносят в жертву 8888 младенцев. Разве мы можем судить испытуемых за то, что практикуется среди наших собратьев?”.*
- *“Не думал что придётся напоминать, что уже триста лет мы ведём кровопролитную войну с Бездумным Роем, где сами не чураемся использованием оружия массового поражения! Нам нужны такие решительные войны, как испытуемые”.*

Создание **особенности** добавляет 1к6 к броску той стороны, в пользу которой используется. После создания **особенности** лучше всего запишите её, чтобы не забыть.

Ход игры

1. После того, как вы определились с персонажами игроков и испытуемыми, пусть один из участников возьмёт слово и проговорит вслух всё что вы решили ранее. Этот игрок станет первым **Экспериментатором**.
2. Созывайте вершителей до тех пор, пока у вас не закончатся *карточки событий* для созыва.
3. После переходите к вынесению приговора.

Созыв вершителей

1. **Экспериментатор** берёт новую *карточку события* и бросает 1к6 — результат показывает, какой из вариантов события в игре. После он описывает событие для остальных, адаптируя под вашу историю то, что написано в таблице. Если вариант совсем не подходит под описанное ранее, **Экспериментатор** может выбрать более подходящий из той же строки.

2. Игрок слева от **Экспериментатора** выбирает роль **Адвоката** (защита) или **Прокурора** (обвинение). Он обозначает свою позицию от лица своего персонажа, приводя доводы для укрепления своей позиции.

3. Игроку справа от **Экспериментатора** достаётся оставшаяся роль (**Адвокат** или **Прокурор**). Также как и предыдущему выступающему, ему следует описать позицию своей роли от лица персонажа.

4. Остальные игроки (включая **Экспериментатора**) становятся **Присяжными** и от лица своего персонажа принимают сторону **Адвоката**, **Прокурора** или же воздерживаются от голосования.

5. После голосования **Адвокат** и **Прокурор** бросают 2к6, добавляя:

    + дополнительный кубик за каждую созданную только что **особенность альянса** в их пользу (см. раздел “*Особенности альянса*”). Создать особенность альянса может каждый участник один раз за игру.

    + дополнительный кубик за каждого **Присяжного**, который принял их позицию.

    Сторона с наибольшей суммой броска побеждает — впишите имя победившего **Адвоката** или **Прокурора** в *лист подсчёта* в соответствующую колонку. При равном результате впишите имена в оба столбца.

6. Если *карточки событий* не закончились, то игрок справа от текущего **Экспериментатора** перенимает его роль и становится **Экспериментатором** в новом витке *созыва вершителей* (перейдите обратно к пункту 1). Если *карточки событий* закончились, то переходите к *вынесению приговора*.

Вынесение приговора

В конце игры считается перевес между итогами голосований на *созывах вершителей* — просто посмотрите, в какой колонке на листе подсчёта больше всего отметок.

Предложение вариантов

- **Стратегия “Адвокат”** (разрыв от **Прокурора** больше 1): принято решение о пригодности испытуемых. Все игроки, чьи имена встречаются в колонке **Адвоката**, предлагают свои варианты помощи и/или приглашения в совет. Вот несколько примеров:
  - По всем информационных каналам для всех испытуемых сообщить о существовании совета и пригласить в него как равных.
  - Предоставить недостающие знания и технологии для сокращения разрыва с уровнем развития членов совета.
  - Устроить тайную встречу с лидерами испытуемых, где рассказать им про совет и узнать их варианты присоединения.
- **Стратегия “Прокурор”** (разрыв от **Адвоката** больше 1): принято решение о непригодности испытуемых. Все игроки, чьи имена встречаются в колонке **Прокурора**, предлагают свои варианты уничтожения испытуемых. Вот несколько примеров:
  - Массовое уничтожение при помощи оружия массового поражения.
  - Интервенция. Порабощение испытуемых превосходящей армией совета.
  - Общая стерилизация и наблюдение до вымирания.
- **Смешанная стратегия** (разрыв между **Адвокатом** и **Прокурором** меньше 2) принято решение о частичной пригодности испытуемых. Все игроки предлагают свои варианты уничтожения испытуемых. Вот несколько примеров:
  - Отправка специалистов по коррекции отклонений от лица совета.
  - Установка пассивного наблюдения с возможностью тотального уничтожения в дальнейшем.
  - Уничтожение непригодной части испытуемых, с предоставлением знаний и технологий оставшимся.
  - Информирование испытуемых о сроке исправления с фиксированным набором нормативов, при несоблюдении которых все их представители будут стерилизованы/уничтожены.
  - Приём испытуемых в совет на равных, с обязательной отправкой 40% населения на фронт межгалактической войны.

Выбор варианта

Все игроки от лица своего персонажа голосуют за свой или чужой вариант или же воздерживаются от голосования вовсе.

После голосования **каждый игрок, за чей вариант проголосовали** (даже если только он сам) бросает 1к6 за каждого персонажа, что принял их позицию (включая себя самого).

Сторона с наибольшей суммой броска побеждает. При равных результатах попробуйте совместить исход предложенных вариантов или же перебрасывайте кубики до тех пор, пока не будет ясен победитель.

Раскрытие целей и подвод итогов

После подведения итогов, автор (или авторы) победившего варианта рассказывают как был вынесен приговор.

После каждый игрок рассказывает про свою тайную цель и все решают, удалось её выполнить или нет. Каждый игрок, успешно выполнивший своё тайное задание, дополняет историю ещё одним связанным со своей целью фактом.

Карточки событий для созыва вершителей

Оружие массового поражения

1-2: Паритет: большинство сторон вооружены ОМП, никто его не применяет под страхом взаимного гарантированного уничтожения.

3-4: Жёстко регламентируется, но применяется. Само оружие не имеет никаких побочных эффектов для природы.

5-6: Тотальный запрет на всех уровнях. Обвинение в наличии такового может не раз приводило к кровопролитной войне.

Экологические катастрофы

1-2: Огромное количество техногенных катастроф, которые испытуемые пытаются исправить

3-4: После экологической революции любое потенциально вредоносное производство было уничтожено и запрещено, что привело к стагнации

5-6: Планета перерабатывается в мёртвую массу, что приводит к созданию всевозможных благ и быстрому развитию технологий.

Рабство

1-2: Полный запрет. Представители одной из культур, построенных на рабстве, были уничтожены, все до последнего.

3-4: Рабами становятся те, кто нарушил закон или традиции.

5-6: Держат полуразумных существ без всяческих прав, но с большой заботой и отдельными законами в их защиту.

Вопрос веры

1-2: Преимущественно религиозны, долгое время ведут войны веры друг с другом.

3-4: Гонения на любые формы религий и культов.

5-6: Влиятельная религия, объединившая почти всех испытуемых под одним символом, но построена на ксенофобии ко всем не-испытуемым.

Судебная система

1-2: Отъявленных преступников казнят, без пыток и безболезненно.

3-4: Суды и приговоры честны, но наказания выстроены как шоу для широкой публики.

5-6: Никаких ограничений свободы нет — но есть сиюминутное наказание, часто физическое.

Торги и насилие

1-2: Физическое насилие редко встречается, так как здесь всё решается подкупами, интригами и предательством.

3-4: Распространён самосуд, многие становятся виджилантами и вершат правосудие локально.

5-6: Купить и продать можно практически что угодно — любой спрос всегда удовлетворяется предложением, хоть и многое запрещено и происходит в тени.

Война

1-2: Все разногласия всегда решаются мирным путём, даже если они не решаются. Самое строгое политическое высказывание — публичное осуждение.

3-4: Войны повсеместны, масштабны и постоянны, но проводятся только среди добровольцев и на специально отведённых территориях.

5-6: Мир сковывает затянувшаяся война. Культура и политика сторон строится на вечном конфликте. На деле же стычки почти прекратились и жертвы с обоих сторон почти сошли на нет весьма давно.

Идеалы

1-2: Все испытуемые живут только выгодой для себя и ближайшего. В глобальном плане их не сковывают общие идеи или идеалы.

3-4: Идеалы легко охватывают головы испытуемых, что приводит как к героическим свершениям, так и к кровопролитным войнам.

5-6: Испытуемые фаталистичны и убеждены в существовании кармы — они много более трудолюбивые и терпимые, что ослабляет потребность в правосудии и его хватку.

Власть

1-2: Принадлежит широким массам. По каждому вопросу голосуют все, что и-за некомпетенции обывателя часто приводит к взаимоисключающим решениям и ошибкам.

3-4: Власть держит у себя группа компетентных, которые диктуют другим условия жизни. Они исходят только исходя из своего опыта и расчётов, игнорируя голоса снизу.

5-6: Центральной власти не существует. Все правила диктуются на месте тем, кто способен это сделать. Это приводит к большой доле хаоса и конфликтов.